



# **FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS**

## **ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**“Prácticas de juegos online y el desarrollo de habilidades sociales en  
adolescentes del 3° de secundaria de la Institución Educativa N° 5168**

**Rosa Luz – Puente Piedra 2016”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA DE ENFERMERÍA**

**AUTORA:**

EGMA INGA MENDOZA

**ASESORA:**

Mg. Mónica Meneses La Riva

**LINEA DE INVESTIGACION**

Cuidado de Enfermería en Salud Mental y Psiquiatría

**LIMA – PERÚ**

**2016**

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo Egma Inga Mendoza con DNI N° 47816898, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias Médicas, Escuela de Enfermería, declaro bajo juramento que toda documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima,.....del 2016

---

Egma Inga Mendoza

## **Presentación**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de Grados y Títulos de la Universidad presento ante ustedes la Tesis titulada “Prácticas de juegos online y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes del 3° de secundaria de la Institución Educativa N° 5168 Rosa Luz – Puente Piedra 2016”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Enfermería.

La autora

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación primeramente a Dios, a mi madre Haydeé Mendoza Retamozo, la mujer que día a día me brinda su amor, comprensión, y sobre todo su apoyo incondicional durante toda mi carrera profesional. A mis queridos profesores que me apoyaron en la realización del presente trabajo y que me brindan fuerzas para poder culminar para que así pueda realizar todas mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco sinceramente a la Mg. Mónica Meneses La Riva por la paciencia y sobretodo la confianza que me brindó para el desarrollo de éste trabajo de investigación, por brindarme su esfuerzo constante en cada asesoría. A la vez agradezco a las personas quienes lograron esto posible, por ofrecerme su apoyo incondicional y su ayuda en todo momento.

## ÍNDICE

### PÁGINAS PRELIMINARES

Declaratoria de autenticidad	i
Presentación	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice	

### RESUMEN

### ABSTRACT

## I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática	1-2
1.2. Trabajos previos	3-6
1.3. Teoría relacionadas al tema	7-12
1.4. Formulación del tema	13
1.5. Justificación del estudio	13-14
1.7. Hipótesis	14
1.8. Objetivos	
1.8.1 Objetivo general	14
1.8.2 Objetivos específicos	14

## II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación	15
2.2. Variable, operacionalización	15-17
2.3. Población y muestra	18-19

2.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	20-21
2.5. Métodos de análisis de datos	22
2.6. Aspectos éticos	23-24
<b>III.RESULATADOS</b>	25-28
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	29-32
<b>V CONCLUSIÓN</b>	32
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	33
<b>VII. REFENCIAS</b>	34-38

## **ANEXOS**

- Matriz de operacionalización
- Matriz de Consistencia
- Validez del instrumento por juicio de expertos
- Prueba binomial
- Validación de las preguntas del cuestionario aplicado
- Confiabilidad de los Instrumentos – Alfa de Crombach
- Datos sociodemográficos
- Instrumento de recolección de datos
- Hoja de información y consentimiento informado
- Asentimiento informado

## RESUMEN

**Objetivos.** Determinar la relación entre prácticas de juegos online y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes del 3° de sec. de la I.E 5168 Rosa Luz – Puente Piedra. Lima, Perú. **Material y métodos.** Se realizó un estudio correlacional, no experimental de corte transversal, para ello se aplicó una muestra de 116 adolescentes del 3° de sec. Para evaluar se construyó un cuestionario, la cual evalúa las características de la práctica, comportamientos de riesgo y las habilidades sociales. Los ítems fueron sometidos a juicio de expertos, determinándose finalmente una escala de 35 ítems. **Resultados.** La edad media fue de 14 años, el análisis psicométrico del instrumento presentó un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,982; además se encontró que el 56% de adolescentes a veces realizan uso de los juegos online y con respecto a las habilidades sociales el 52% a veces expresan sus sentimientos y no controlan sus emociones. **Conclusión.** Se confirma que existe una relación entre las prácticas de juegos online y el desarrollo de las habilidades sociales con valores de correlación de 0,031.

**Palabras claves:** Prácticas de juegos online, habilidades sociales, adolescentes



## ABSTRACT

**Objectives.** Determine the relationship between online gaming practices and the development of social skills in adolescents 3rd sec. I.E of 5168 Rosa Luz - Puente Piedra. Lima Peru. Material and methods. A non-experimental correlational cross-sectional study, for it a sample of 116 adolescents 3 ° sec was applied was made. To evaluate a questionnaire, which evaluates the characteristics of that practice, risk behaviors and social skills are built. The items were subjected to expert judgment finally determined a scale of 35 items. **Results.** The average age was 14 years, the psychometric analysis of the instrument showed a Cronbach's alpha coefficient of 0.982; also it found that 56% of teenagers sometimes made use of online games and social skills compared to 52% sometimes express their feelings and do not control their emotions. **Conclusions.** It is confirmed that there is a relationship between the practices of online gaming and the development of social skills with 0.031 correlation values.

Keywords: Practice online games, social skills, adolescents